



PORTFORIO

Hirai Kanaho



ひらい かなほ
平井奏穂

名古屋デザイナー学院

ゲーム・CG学科 3DCGデザイン専攻

NDG221200@adachi-gr.education

3Dキャラモデラー、3Dアニメーター志望

Skill



Favorite

- ・美味しいものを食べること
- ・友人と話すこと
- ・カラオケに行くこと
- ・体を動かすこと
- ・あんさんぶるスターズ!!

Comment

小さいころから画面の中のキラキラしたキャラクターたちに憧れを抱いていました。3Dで表現される、現実とは違ったワクワクドキドキした世界を創りだせるようなクリエイターになりたいです。

祓魔師



Brysh up

2022年9月



共同制作

担当：頭部全体・靴・キャラクター設定

東京ゲームショウで制作した作品です。友人と共同作業をしました。中世ヨーロッパに実際に存在していた職業である、祓魔師をコンセプトにしています。

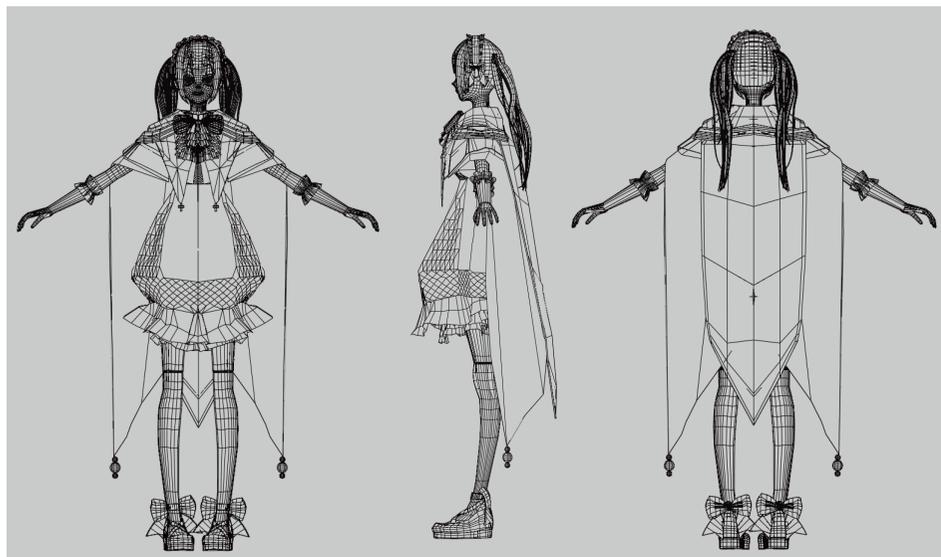
髪の毛や顔のテクスチャの書き込みや、細かい装飾物の作り直しなどをしました。

特に意識をしたのはライティングで、アニメ調になるよう光の当たり方や色味、影の落ち方まで、何度も試行錯誤をしながら調節しました。

三面図



ワイヤーフレーム



ラフ画



ラフ画



ロリータ服の少女

使用ソフト:   制作時期: 2023年2月 制作時間: 60時間 ポリゴン数: 103,790



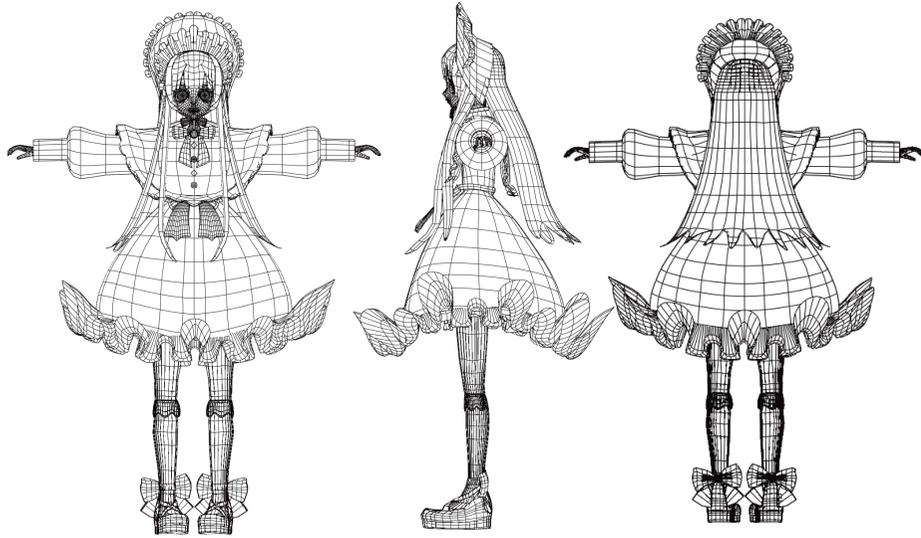
三面図



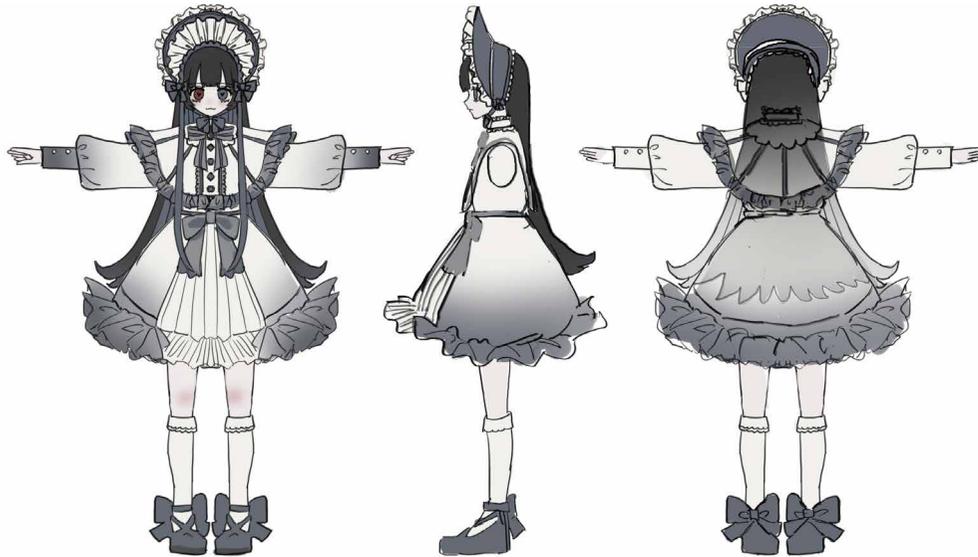
友人にキャラクターデザインをしてもらい、モデリングをしました。

イラストに忠実になるようデザインと照らし合わせながら制作を進め、フリルをたくさん作成しましたが、それぞれ同じ形にならないよう形状にこだわりました。アニメ調にするために影の色を工夫し、顔はお人形さんを意識しながらモデリングしました。

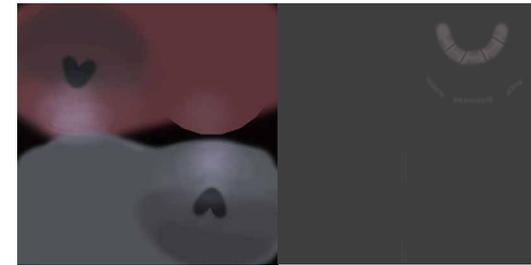
ワイヤーフレーム



キャラクターデザイン画



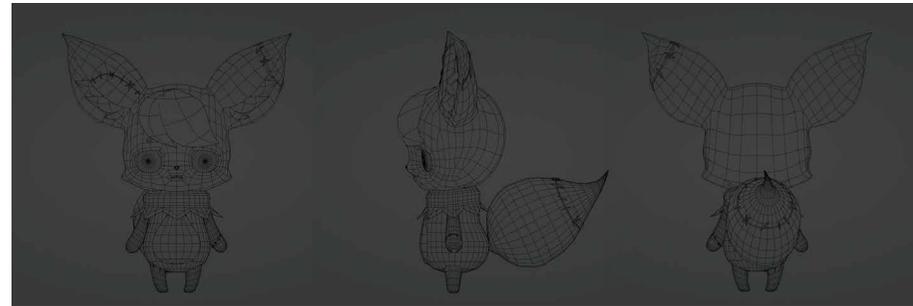
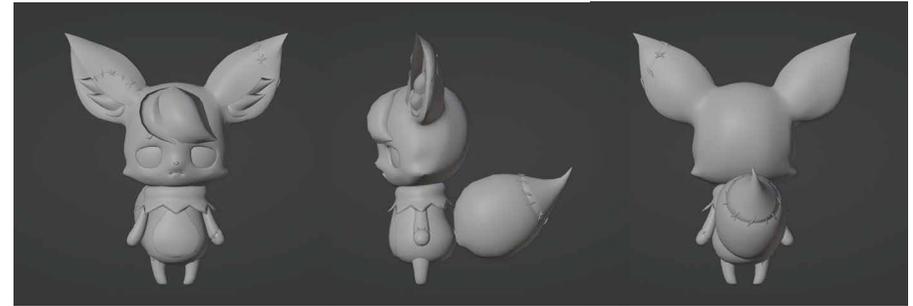
テクスチャ



レースを使う関係でポリゴン数が多くなってしまったので、もう少し減らせるように工夫をし、しっかりボーンを入れ、表情までつけれるよう制作に励んでいきたいです。UV展開がうまくいかず、テクスチャの書き込みがおろそかになってしまうので今後改善していきたいです。



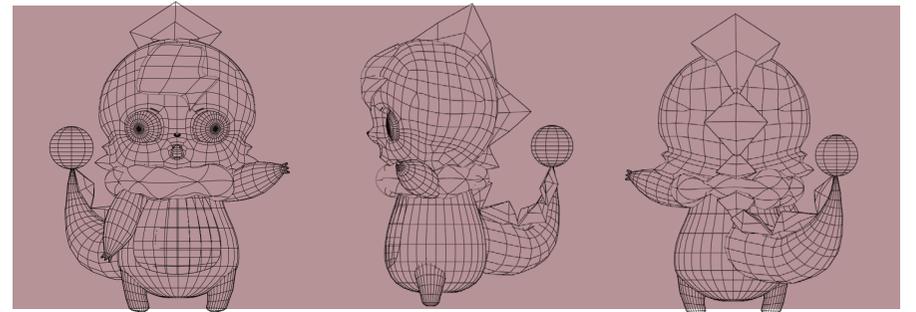
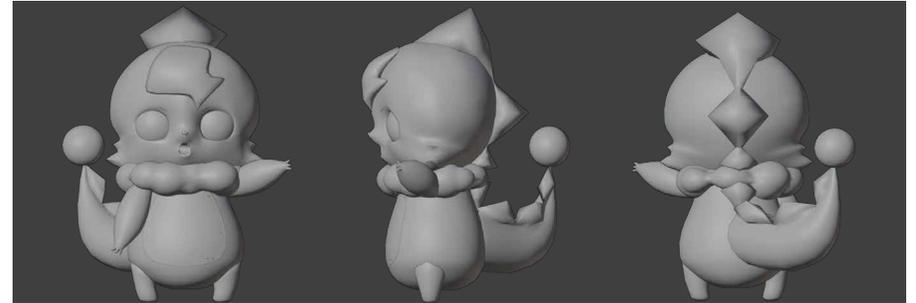
ワイヤーフレーム



女兒向けアニメにでてくるお供の妖精をイメージしてモデリングしました。
モチーフは「天気」で、中でも雨をイメージしてラフ案を考えました。
つぎはぎ部分のモデリングや悲しそうな表情になるように工夫しました。
名前はフランス語で「雨傘」を意味する parapluie から考えています。



ワイヤーフレーム



ラフ画



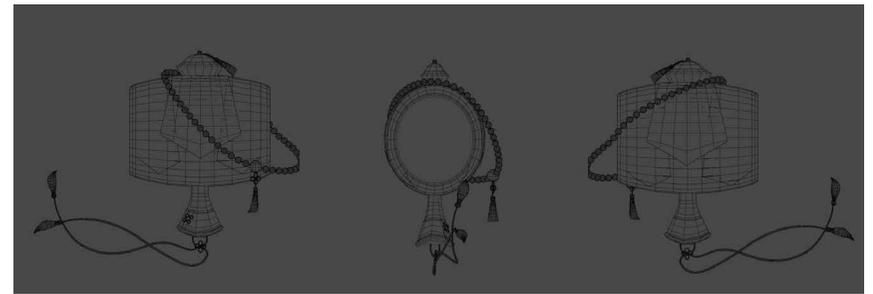
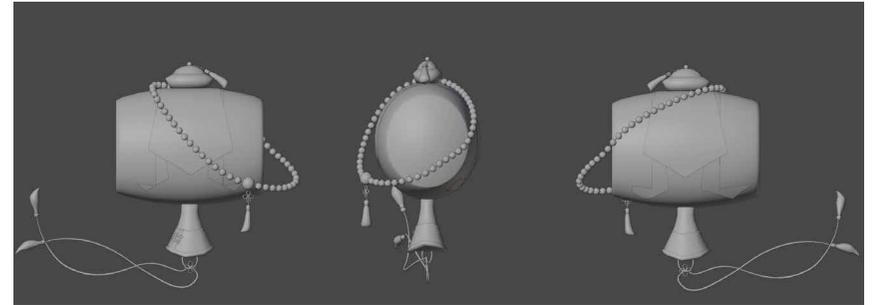
女兒向けアニメにでてくるお供の妖精をイメージしてモデリングしました。モチーフは「天気」で、その中でも雷をイメージしてラフ案を考えました。簡単なモデリングでも手を抜かず技術の向上に努めたいです。

キョンシーが持つ武器

使用ソフト:  Ps 制作時期: 2022年11月 制作時間: 14時間 ポリゴン数: 17,207



ワイヤーフレーム



ラフ画



中華風ファンタジーゲームに登場するキョンシーが持つ武器を想定してモデリングをしました。小槌をイメージしてラフ案を考え、帽子やお札など、キョンシーらしさができるように工夫しました。アウトラインをつけることによってゲームに登場するアイテムっぽさを出しました。



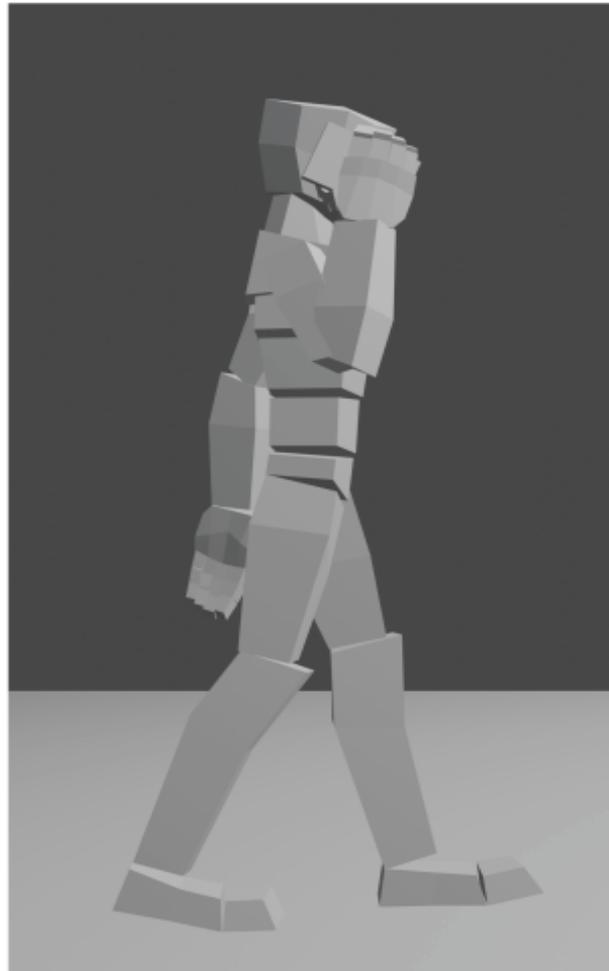
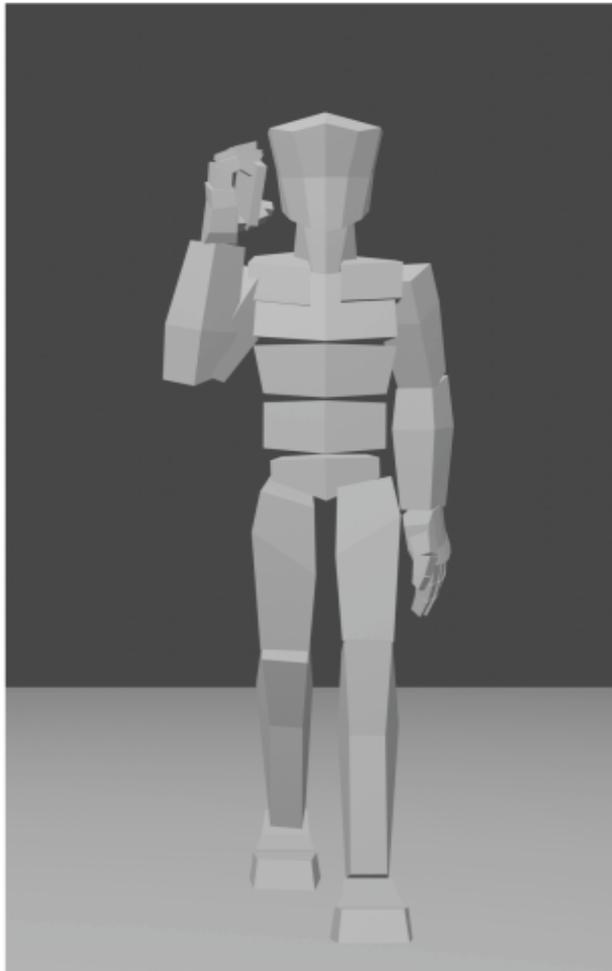
キャラクターデザイン画



自分で一からデザインを考えモデリングまでしました。参考資料を集める作業や細かい部分へのこだわりなどもっとクオリティの高い作品に仕上げるために取り組んでいきたいです。

歩きながら電話をする学生

使用ソフト:   制作時期: 2022年11月 制作時間: 10時間



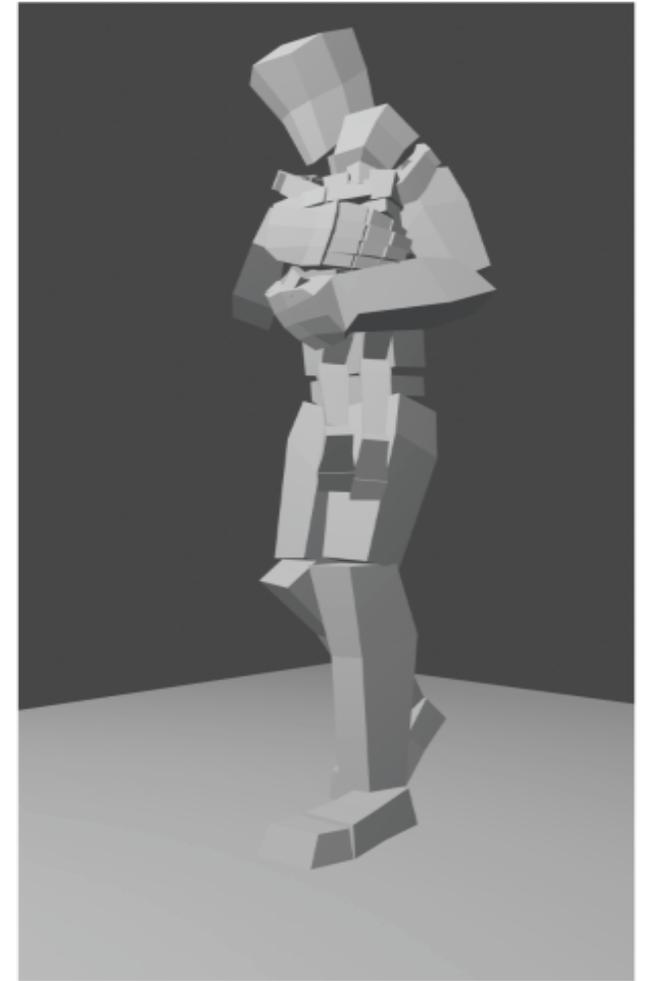
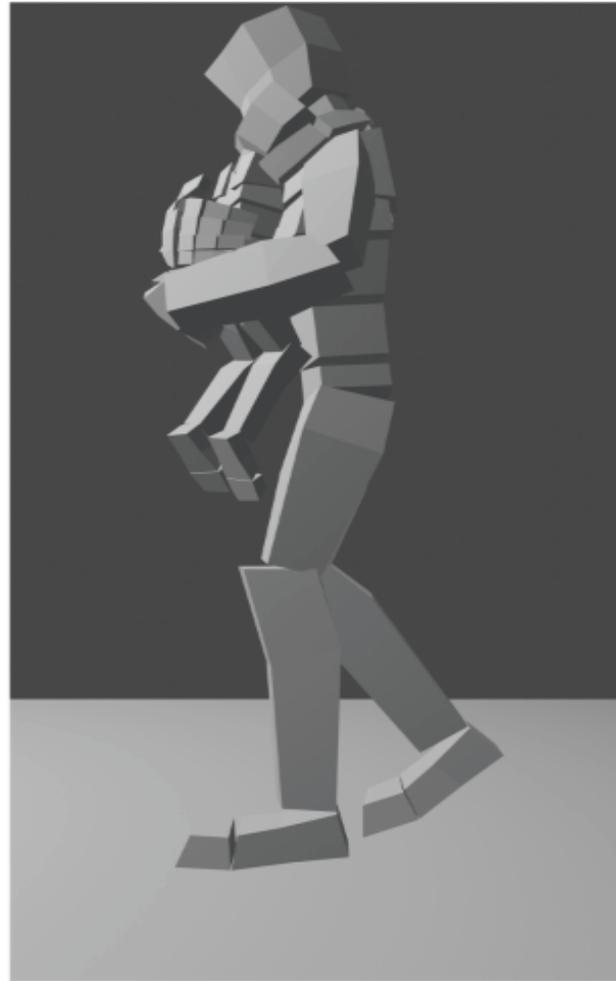
「歩きながら電話する学生」のモーションを学校の課題で制作しました。腕の振り方や歩幅、頭の動きなどに力を入れ制作しました。スマートフォンと手首に親子関係をつけて動かしたのですが、初めての取り組みだったため、試行錯誤しながら完成させることができました。

Youtube

<https://youtu.be/VPHZGcG2VbQ>

抱っこをしながら歩く父親

使用ソフト:  Ae 制作時期: 2022年11月 制作時間: 11時間

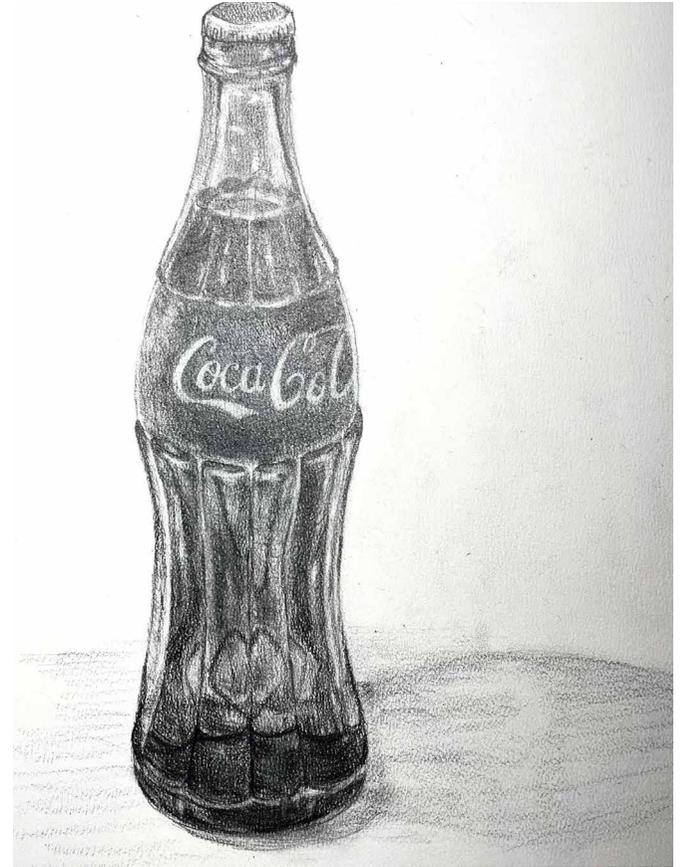
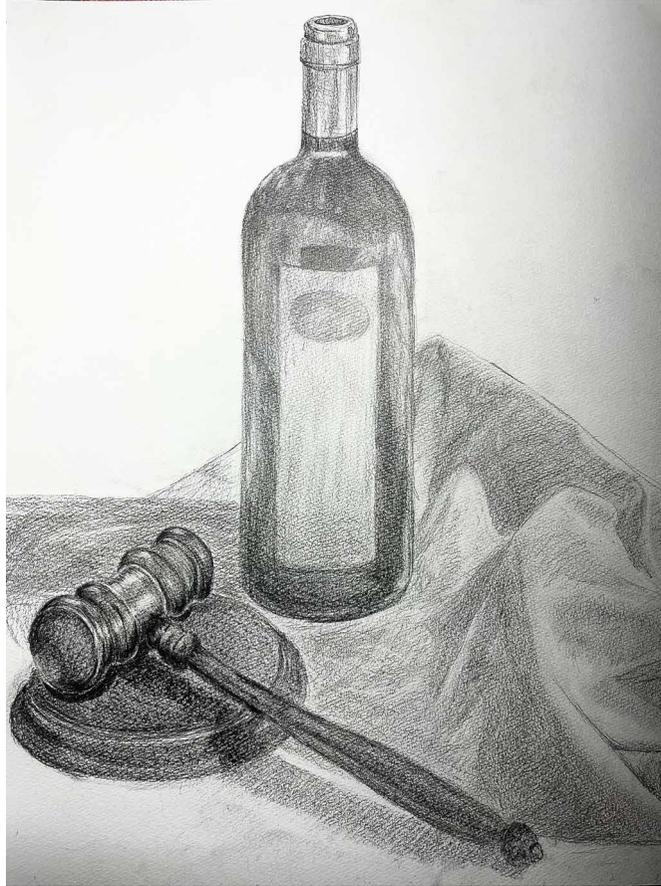
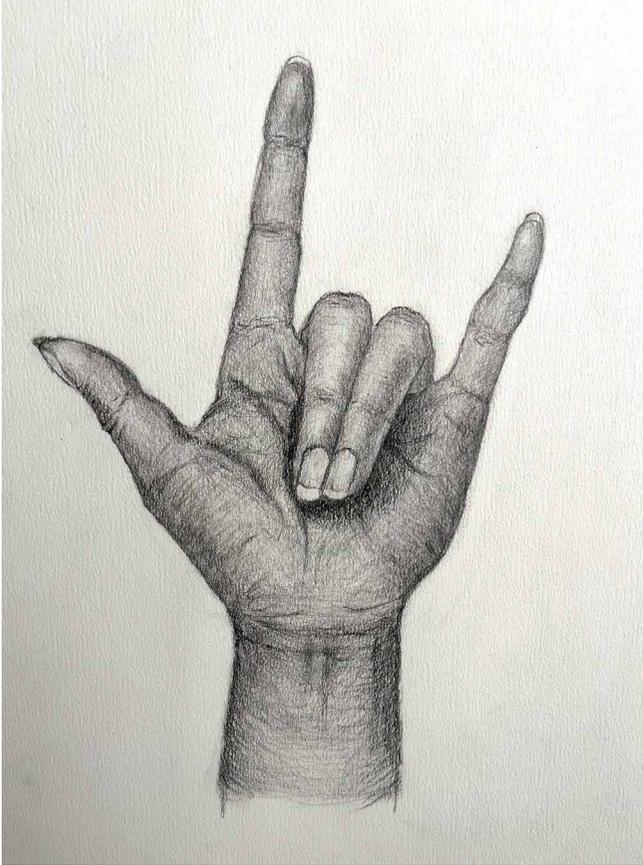


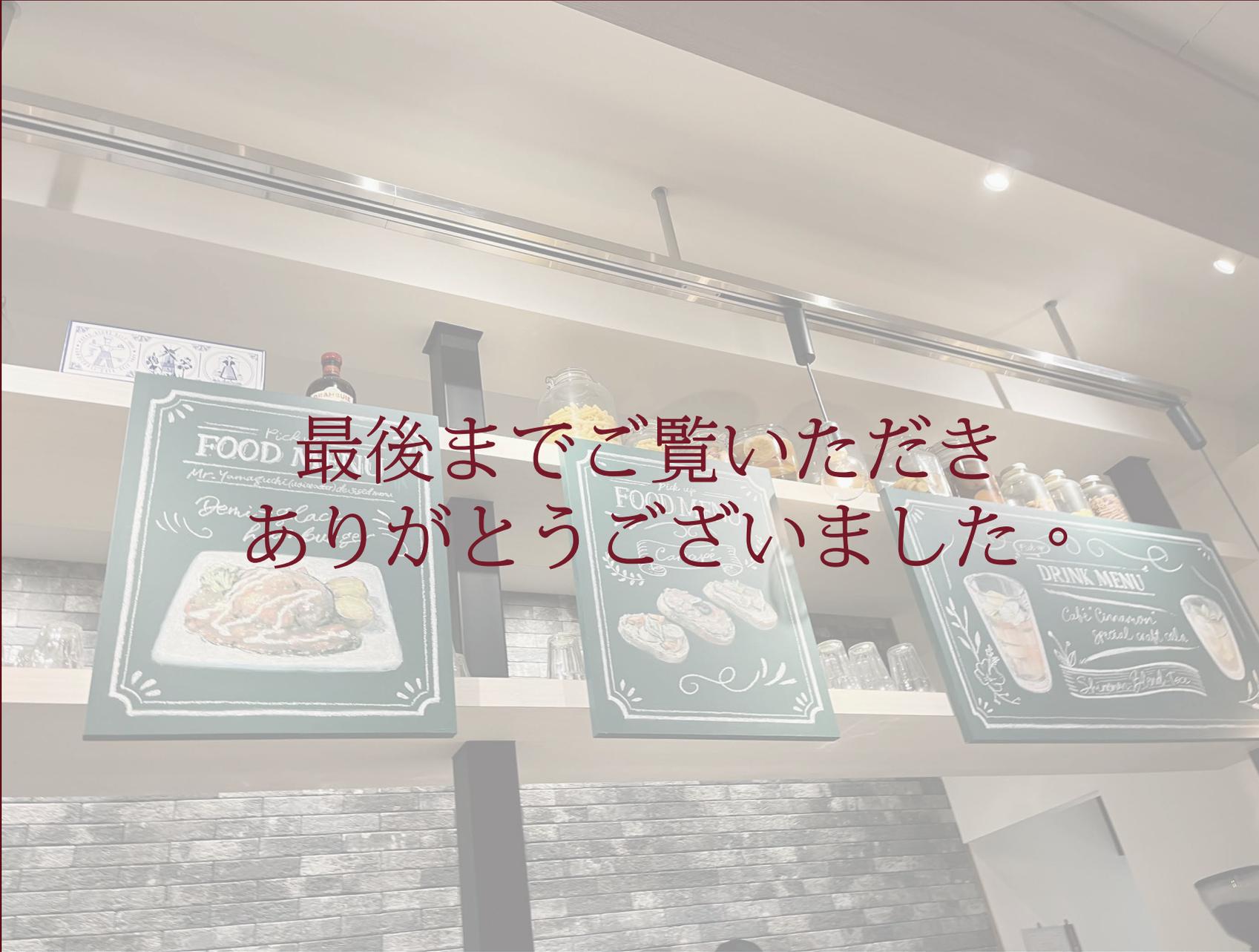
「抱っこをしながら歩く父親」のモーションを学校の課題で制作しました。父親は手の動きや頭の動きなど、子供に接している部分がどう動くかをよく観察し、子供は抱かれているときの足や腕を、父親が歩きにあわせてモーションを付けました。

Youtube

https://youtu.be/gPrlqQ1lg_o

デッサン





最後までご覧いただき
ありがとうございました。